INSTRUCTION MANUAL

LANDSTALKER™

Die Schätze von König Nolo

MEGA DRIVE

SEGA

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy.
Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

Prior to use

- **If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.**
- **Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.**
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

Vor der Benutzung

- **Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.**
- **Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.**
  Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- **Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.**

Avant toute utilisation

- **Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.**
- **Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

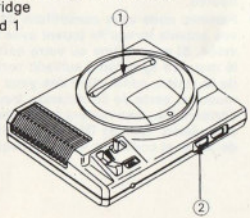
STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control-Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint das Titelbild.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important: Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega
② Manette de contrôle 1

CONTENTS

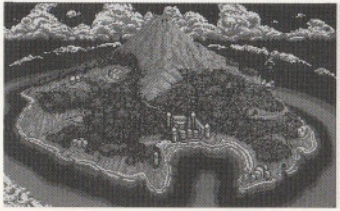
Introduction 6
Take Control! 8
Getting Started 10
The Moves 11
Screen Signals 15
Inventory 17
Items 18
Equipment 21
Inns and Shops 23
The Church/Saving Your Game 25
Copying or Deleting a Game 26
Game Over 28
Friends and Enemies 29
Monster Menagerie 31
A Treasure Hunter's Trouble-shooting Guide 33
The Magic Warp 39
Tips & Tactics 40
Handling This Cartridge 42

INHALT

Einleitung 6
Spielsteuerung 8
Spielbeginn 10
Die Spielzüge 11
Bildschirmanzeigen 15
Bestandsliste 17
Gegenstände 18
Ausrüstung 21
Gasthäuser und Läden 23
Die Kirche/Sichern des Spiels 25
Kopieren oder Löschen eines Spiels 26
Spielende 28
Freunde und Feinde 29
Monster-Menagerie 31
Ratgeber für Schatzsucher 33
Die magische Zeitschleife 39
Tips und Taktiken 40
Handhabung der Kassette 42

SOMMAIRE

Introduction 6
Prenez les commandes 8
Mise en marche 10
Les mouvements 11
Signaux sur écran 15
Inventaire 17
Les articles 18
Equipements 21
Les auberges et boutiques 23
L'église / Sauvegarde du jeu 25
Copie ou effacement d'un jeu 26
Fin du jeu 28
Les amis et les ennemis 29
La ménagerie des monstres 31
Guide de dépannage du Chasseur de trésor 33
Le passage magique 39
Conseils et stratégie 40
Manipulation de la cartouche 42



FIND THE TREASURES OF KING NOLE!

Allow me to introduce myself. I'm Nigel of Maple, Forest Elf and treasure hunter extraordinaire! I've travelled all over the main continent, searching for caches of gold and jewels. My equipment? Only a custom-forged broadsword and a sixth sense for detecting trouble — it's saved my life more than once. And if times ever get tough, I've got my youthful good looks. My enemies think I'm only a kid, too green to bother with. Never mind that I'm eighty-eight years old!

I went into the city of Kalva with my latest find, the golden Statue of Jypta. The antiquities dealer I sold it to cheated me a bit, but I didn't complain — 2,000 gold coins isn't what you'd call small change. Finding the Statue of Jypta had been hard work, so I thought I'd restock on supplies, then stop at a nice little village on the seashore, take it easy...

SUCHEN SIE DIE SCHÄTZE VON KÖNIG NOLO!

Gestatten Sie, daß ich mich vorstelle. Ich bin Niels von Ahorn, meines Zeichens Waldelfe und außergewöhnlicher Schatzsucher! Auf der Suche nach verstecktem Gold und Edelsteinen habe ich bereits den ganzen Kontinent bereist. Meine Ausrüstung? Nur ein handgeschmiedetes Breitschwert und ein sechster Sinn zur Erkennung von Ärger — er hat mein Leben mehr als einmal gerettet. Und wenn es mal ungemütlich wird, hilft mir mein jugendliches, gutes Aussehen. Meine Feinde halten mich für ein Kind, das noch zu grün ist, um sich mit ihm abzugeben. Keiner glaubt mir, daß ich bereits achtundachtzig Jahre alt bin!

Ich ging in die Stadt Kalva mit meinem neusten Fund, der goldenen Statue von Jypta. Der Antiquitätenhändler, dem ich die Statue verkaufte, hat mich etwas übers Ohr gehauen, doch ich kann mich nicht beklagen — immerhin sind 2 000 Goldmünzen kein Kleingeld. Die Suche nach der Statue von Jypta war harte Arbeit. Daher beschloß ich, meine Vorräte aufzufüllen, in einem netten kleinen Dorf an der Küste zu übernachten und auszuspannen...

A LA RECHERCHE DU TRESOR DU ROI NOLE !

Permettez-moi de me présenter. Je m'appelle Nigel de Maple, un lutin des forêts et un champion de la chasse aux trésors ! J'ai voyagé sur tous les continents à la recherche de cachettes d'or et de bijoux. Mon équipement se limite à une grande épée bien trempée et à un sixième sens pour détecter les dangers qui m'a sauvé la vie plus d'une fois. Quand la situation se complique, j'use des charmes de ma jeunesse. Mes ennemis me prennent pour un gosse, trop novice pour les préoccuper. Il vaut mieux d'ailleurs qu'ils ne sachent pas mon âge réel !

Je suis allé dans la ville de Kalva avec ma dernière trouvaille : la Statue en or de Jupta. Le marchand d'antiquités à qui je l'ai vendue m'a bien quelque peu floué, mais je n'ai pas réclamé ; je n'allais pas faire la fine bouche alors que j'en recevais 2 000 pièces d'or ! Découvrir la Statue de Jypta n'avait pas été une tâche facile et je devais refaire le plein de provisions. Je suis alors entré dans un joli petit village en bord de mer pour prendre un peu de repos bien mérité...

Fate had other plans for me.

I'd just concluded my deal when something came swooping into my knapsack, screaming for help — a tiny girl with wings, a forked tail and a temper. She said she knew the location of an immense find: the treasures of King Nole.

Well, any good treasure hunter knows all about Nole, the evil warrior king who gained control of all the mainland territories several hundred years ago. It's said that he accumulated a vast collection of riches during his battles, but so far, no one has been able to find or claim it. With my sword and her brains, the girl boasted, finding the treasure would only be a matter of days.

I'm not one to turn down a good adventure, so I agreed, and now we're on our way to a tiny island in the middle of nowhere. The island is called Mercator, and it's said to be a peaceful place, populated by simple folks.

So why do I have such a bad feeling about this?

Doch das Schicksal hatte andere Pläne für mich.

Ich hatte gerade mein Geschäft abgeschlossen, als sich ein kleines Etwas hilfeschreiend in meinen Rucksack stürzte — ein winziges Mädchen mit Flügeln, einem gezackten Schwanz und einem ziemlich hitzigen Temperament. Sie sagte, sie wüßte, wo ein ungeheurer Schatz versteckt sei: der Schatz von König Nolo.

Nun, jeder gute Schatzsucher kennt die Geschichte von Nolo, dem bösen Kriegerkönig, der sich vor vielen hundert Jahren alle Gebiete des Kontinents unter den Nagel riß. Man sagt, er habe durch seine Schlachten unermeßliche Reichtümer angehäuft, doch bisher ist es noch keinem gelungen, sie zu finden oder darauf Anspruch zu erheben. Mit meinem Schwert und ihrem Verstand, so prahlte das Mädchen, wäre es nur eine Sache von Tagen, bis wir den Schatz gefunden hätten.

Ich bin keiner, der ein gutes Abenteuer ablehnt. Deshalb stimmte ich zu, und nun sind wir auf dem Weg zu einer winzigen Insel am Ende der Welt. Die Insel heißt Merkator, und es wird berichtet, daß sie ein friedliches und von einfachen Leuten bewohntes Fleckchen Erde sei.

Wie kommt es dann, daß ich so ein ungutes Gefühl habe?

Le Destin avait d'autres projets à mon égard.

Je venais à peine de régler une affaire quand quelque chose s'abat sur mon sac à dos, appelant à l'aide : une toute petite fille ailée, à la queue fourchue et apparemment très décidée. Elle me raconte tout de suite qu'elle connaît l'endroit d'une immense cachette, celle des trésors du Roi Nole.

Tout bon chercheur de trésor a entendu parler de Nole, un cruel seigneur de guerre qui, il y a plusieurs siècles, avait pris le contrôle de tous les territoires importants. On raconte qu'il a accumulé et caché une impressionnante collection de richesses pendant ses campagnes guerrières, mais jusqu'ici, personne n'est parvenu à les retrouver. "Avec ton épée et grâce à ma matière grise, affirme la fillette, retrouver le trésor n'est plus qu'une question de jours."

Comme je ne refuse jamais une belle aventure, j'accepte sa proposition et maintenant, nous faisons route vers un minuscule îlot au diable vauvert. L'île s'appelle Mercator. Il paraît que c'est un endroit paisible, habité par des gens tout simples.

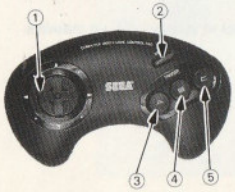
Tout paraît normal et pourtant, j'ai un mauvais pressentiment.

TAKE CONTROL!

① **Directional Button (D-Button)**
- Moves Nigel around the screen.
- Lets Nigel climb ladders or vines when pressed up.
- Makes selections in Menu screens.
- Directs Nigel's jumps (see page12).

② **Start Button**
- Starts the game.
- Brings up the Inventory screen (see page 17).

③ **Button A**
- **Action**. Use this button to slash out with your sword, open treasure chests, pick up and drop items or hold conversations with people.
- Chooses items from Nigel's Inventory.



SPIELSTEUERUNG

① **Richtungstaste (D-Taste)**
- Damit bewegen Sie Niels über den Bildschirm.
- Drücken nach oben läßt Niels Leitern oder Lianen erklimmen.
- Dient zur Wahl von Menüpunkten auf den Menübildschirmen.
- Dient zur Steuerung von Niels' Sprüngen (siehe Seite 12).

② **Starttaste**
- Dient zum Starten des Spiels.
- Dient zum Aufrufen der Bestandslisten-Anzeige (siehe Seite 17).

③ **Taste A**
- **Aktion**. Benutzen Sie diese Taste, um mit Ihrem Schwert um sich zu hauen, Schatztruhen zu öffnen, Gegenstände aufzuheben oder fallenzulassen, oder um Gespräche mit Leuten zu führen.
- Dient zur Wahl von Gegenständen aus Niels' Bestandsliste.

PRENEZ LES COMMANDES

① **Bouton directionnel (Bouton D)**
- Déplace Nigel sur l'écran.
- Permet à Nigel de grimper sur des échelles et des cordages quand il est actionné.
- Permet les sélections sur les écrans Menu.
- Dirige les sauts de Nigel (Cf. page 12).

② **Bouton Start**
- Fait commencer le jeu.
- Fait apparaître l'écran Inventaire (Cf. page 17).

③ **Bouton A**
- **Action.** Utiliser ce bouton pour trancher avec votre épée, ouvrir les coffres des trésors, ramasser ou abandonner des articles ou pour dialoguer avec des gens.
- Choisit les articles sur l'Inventaire de Nigel.

④ **Button B**

- **Jump**. Use the D-Button to direct Nigel's jumps.
- Cancels the Inventory Screen.
- Answers "No" to Yes/No questions.

⑤ **Button C**

- Same functions as Button A.

Note: Pressing Button A, B or C will also clear a text window.

Caution: Due to the three-dimensional nature of *Landstalker*, all game movement is directed by the diagonal direction controls on the Control Pad. *Landstalker* cannot be used with certain joysticks that use vertical/horizontal movement only.

④ **Taste B**

- **Sprung**. Steuern Sie die Richtung von Niels' Sprüngen mit Hilfe der D-Taste.
- Dient zum Abschalten der Bestandslisten-Anzeige.
- Dient zum Beantworten von Ja/Nein-Fragen mit "Nein".

⑤ **Taste C**

- Besitzt die gleichen Funktionen wie Taste A.

Hinweis: Durch Drücken der Taste A, B oder C wird außerdem ein Textfenster gelöscht.

Achtung: Aufgrund der dreidimensionalen Beschaffenheit von *Landstalker* werden alle Spielbewegungen durch die diagonalen Richtungselemente des Control Pad gesteuert. *Landstalker* kann nicht mit bestimmten Joysticks gespielt werden, die ausschließlich vertikale/horizontale Bewegungen gestatten.

④ **Bouton B**

- **Jump (Saut).** Utiliser le bouton D pour diriger les sauts de Nigel.
- Fait disparaître l'écran Inventaire.
- Répond par "Non" aux questions Oui/Non.

⑤ **Bouton C**

- Remplit la même fonction que le bouton A.

Remarque : Une poussée sur le bouton A, B ou C vide une fenêtre de texte.

Attention : En raison de la nature tridimensionnelle du jeu *Landstalker*, tout mouvement du jeu est dirigé par les commandes de direction diagonale de la Manette de contrôle. Le jeu *Landstalker* n'est pas utilisable avec certains leviers de commande qui permettent seulement le mouvement vertical et horizontal.

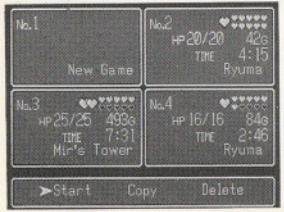
GETTING STARTED

The Title screen follows the Sega and Climax Entertainment logos. Press **Start** to proceed to the game menu.

Next you'll see a screen with four selections. At the very beginning, you'll only be able to start a new game. But later, you'll also be able to copy and delete games you've saved. Press the **D-Button** left or right until the arrow appears before "Start," and press **Start**.

Press **Start** again, and Nigel will appear in one of the menu boxes. Press the **D-Button** until he appears in the box with the game you want to play, then press **Start** to begin your adventure. For more information on the game menu, see "Copying or Deleting a Game" on page 26.

Whenever you play a new game, you'll see a brief story and title credits explaining how Nigel got started on his adventure. When he arrives on Mercator Island, it's time for you to take over.



SPIELBEGINN

Auf die Sega- und Climax Entertainment-Logos folgt der Titelbildschirm. Drücken Sie **Start**, um auf das Spielmenü umzuschalten.

Als nächstes erscheint ein Bildschirm mit vier Optionen. Ganz zu Anfang haben Sie nur die Möglichkeit, ein neues Spiel zu starten. Später sind Sie auch in der Lage, Spiele, die Sie gesichert haben, zu kopieren oder zu löschen. Drücken Sie die **D-Taste** nach links oder rechts, bis der Pfeil auf "Start" zeigt, und drücken Sie dann **Start**.

Wenn Sie **Start** erneut drücken, erscheint Niels in einem der Menüfenster. Drücken Sie die **D-Taste**, bis er in dem Fenster mit dem gewünschten Spiel erscheint. Durch anschließendes Drücken von **Start** können Sie Ihr Abenteuer beginnen. Ausführliche Informationen zum Spielmenü finden Sie unter "Kopieren oder Löschen eines Spiels" auf Seite 26.

Jedesmal, wenn Sie ein neues Spiel beginnen, sehen Sie eine kurze Einleitung und einen Vorspann, durch den Sie erfahren, wie Niels sein Abenteuer begann. Sobald er auf der Insel Merkator ankommt, ist es Zeit für Sie, die Kontrolle zu übernehmen.

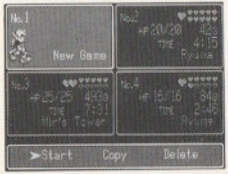
MISE EN MARCHE

L'écran Titre fait suite aux logos Sega et Climax Entertainment. Appuyez sur **Start** pour passer au menu de jeu.

Vous verrez alors un écran à quatre sélections. Au début, la seule possibilité est de commencer un jeu. Mais par la suite, vous pourrez aussi copier ou effacer des jeux que vous avez mémorisés. Enfoncez le **bouton D** vers la gauche ou la droite pour faire apparaître la flèche en regard de "Start" et appuyez sur **Start**.

Appuyez une nouvelle fois sur **Start** et Nigel apparaîtra dans une des cases du menu. Appuyez sur le **bouton D** pour l'amener dans la case du jeu que vous voulez jouer et appuyez sur **Start** pour commencer votre aventure. Pour plus d'informations sur le menu de jeu, reportez-vous à "Copie ou effacement d'un jeu" en page 26.

Chaque fois que vous commencez un nouveau jeu, vous verrez un court récit, expliquant comment Nigel s'est lancé dans cette aventure. Quand il arrive sur l'île Mercator, c'est à vous de prendre les commandes.



THE MOVES

Press the **D-Button** to move Nigel around the screen. Press **Button B** to jump, and use the **D-Button** to guide the direction of Nigel's jumps (press and hold for longer jumps). Release the **D-Button** during a jump, and Nigel drops straight down.

① Opening Treasure Chests

As you hunt for clues to King Nole's treasures, you're bound to run into smaller treasure chests along the way. To open a chest, move Nigel in front of it and press **Button A** (or **Button C**). The lid will pop open to reveal your loot. To take the treasure, press **Button A** again.

Note: If Nigel already possesses nine of the item he finds, the treasure chest will close with the item still in it. Once Nigel uses one of those items, he can return to pick up the treasure later.

①

DIE SPIELZÜGE

Benutzen Sie die **D-Taste**, um Niels über den Bildschirm zu bewegen. Drücken Sie die **Taste B**, um Sprünge auszuführen, wobei Sie die Richtung von Niels' Sprüngen mit Hilfe der **D-Taste** steuern (für weite Sprünge die Taste gedrückt halten). Wenn Sie die **D-Taste** während eines Sprungs loslassen, fällt Niels senkrecht nach unten.

① Öffnen von Schatztruhen

Auf Ihrer Suche nach Anhaltspunkten zu den Verstecken von König Nolos Schätzen werden Sie unweigerlich auf kleinere Schatztruhen entlang des Weges stoßen. Um eine Schatztruhe zu öffnen, bewegen Sie Niels vor die Truhe und drücken die **Taste A** (oder die **Taste C**). Daraufhin springt der Deckel auf, um Ihre Beute zu enthüllen. Um den Inhalt an sich zu nehmen, drücken Sie die **Taste A** erneut.

Hinweis: Falls Niels bereits im Besitz von neun Fundsachen ist, schließt sich die Schatztruhe wieder, ohne den darin befindlichen Gegenstand freizugeben. Nachdem Niels einen dieser Gegenstände verbraucht hat, kann er zu der Truhe zurückkehren, um den Schatz an sich zu nehmen.

LES MOUVEMENTS

Appuyez sur le **bouton D** pour déplacer Nigel sur l'écran. Appuyez sur le **bouton B** pour faire sauter Nigel et servez-vous du **bouton D** pour diriger le sens de ses sauts (maintenez le bouton enfoncé pour les longs sauts). Nigel tombe à la verticale si vous relâchez le **bouton D** pendant un de ses sauts.

① Ouverture des coffres au trésor

Pendant votre recherche des immenses trésors du Roi Nole, il vous arrivera de découvrir de petits coffres, remplis de richesses. Pour ouvrir un coffre, amenez Nigel en face de lui et appuyez sur le **bouton A** (ou le **bouton C**). Le couvercle s'ouvrira pour révéler votre butin. Pour emporter ce trésor, appuyez à nouveau sur le **bouton A**.

Remarque : Si Nigel possède déjà neuf des articles qu'il cherche, le coffre au trésor se refermera sans qu'il puisse prendre l'article. Une fois que Nigel a utilisé un de ces articles, il peut revenir par la suite au coffre et y prendre le trésor.

② Picking Up and Carrying Items

There will be areas that are too high to reach by jumping. If there's a crate or other useful item around to climb on, move Nigel directly in front of the item, and press **Button A** to pick it up. Nigel will carry the item around if you press the **D-Button**. To make him drop the item, press **Button A** again.

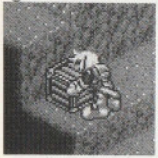
③ Throwing Items

To throw an item Nigel is carrying, press **Button B** to jump, then press **Button A** at the peak of the jump. This move is good for getting items to high places or for hurting enemies.

④ Climbing

To climb up ladders, ropes or vines, move Nigel directly in front of the item you want him to climb, and press the **D-Button** up. Jump down by pressing the **D-Button** down.

②



② Aufheben und Tragen von Gegenständen

Es gibt Bereiche, die zu hoch liegen, um durch Springen erreichbar zu sein. Falls sich eine Kiste oder ein anderer geeigneter Gegenstand in der Nähe befindet, auf den man hinaufsteigen kann, bewegen Sie Niels direkt vor den Gegenstand und drücken die **Taste A**, um ihn aufzuheben. Wenn Sie die **D-Taste** drücken, trägt Niels den Gegenstand mit sich herum. Um den Gegenstand fallenzulassen, drücken Sie die **Taste A** erneut.

③ Werfen von Gegenständen

Zum Werfen eines Gegenstands, den Niels trägt, drücken Sie zuerst die **Taste B**, um hochzuspringen, und dann die **Taste A** am höchsten Punkt des Sprungs. Dieser Spielzug eignet sich gut, um Gegenstände an hochgelegene Stellen zu befördern, oder um Gegner zu verletzen.

④ Klettern

Um Leitern, Seile oder Lianen hochzuklettern, bewegen Sie Niels direkt vor den Gegenstand, den er erklimmen soll, und drücken die **D-Taste** nach oben. Zum Herunterspringen drücken Sie die **D-Taste** nach unten.

③

② Ramassage et transport des articles

Il est impossible de parvenir à certains endroits en sautant. Si une caisse ou un autre article utile pour grimper se trouve à proximité, déplacez Nigel directement devant cet article et appuyez sur le **bouton A** pour le ramasser. Nigel transportera l'article en question si vous appuyez sur le **bouton D**. Pour lui faire lâcher l'article, appuyez une nouvelle fois sur le **bouton A**.

③ Lancement d'articles

Pour lancer un article que transporte Nigel, appuyez sur le **bouton B** pour sauter, puis sur le **bouton A** au sommet du saut. Ce mouvement est très utile pour placer des articles dans des endroits élevés et pour blesser les ennemis.

④ Escalade

Pour monter sur des échelles ou grimper sur des cordages ou des lianes, amenez Nigel directement devant l'article où vous voulez qu'il grimpe et appuyez le **bouton D** vers le haut. Pour sauter vers le bas, appuyez le **bouton D** vers le bas.

④

⑤ Fighting

Press **Button A** to make Nigel lash out with his sword. For a midair attack, press **Button B** to jump, and press **Button A** at the peak of the jump.

⑥ Reading and Speaking

To read a sign, move Nigel directly in front of it and press **Button A**. The writing on the sign will appear in a window at the bottom of the screen. If Nigel lashes out with his sword, reposition him and try again. When you are finished reading the sign, press **Button A** to return to play.

⑤ Kämpfen

Drücken Sie die **Taste A**, um Niels mit seinem Schwert um sich schlagen zu lassen. Um eine Sprungattacke auszuführen, drücken Sie zuerst die **Taste B**, um hochzuspringen, und dann die **Taste A** am höchsten Punkt des Sprungs.

⑥ Lesen und Sprechen

Um ein Schild zu lesen, bewegen Sie Niels direkt vor das Schild und drücken die **Taste A**. Die Inschrift des Schilds erscheint dann in einem Textfenster am unteren Bildschirmrand. Falls Niels einen Schwerthieb ausführt, bringen Sie ihn zuerst wieder in die richtige Position, und dann versuchen Sie es noch einmal. Wenn Sie das Schild gelesen haben, drücken Sie die **Taste A**, um die Spielhandlung fortzusetzen.

⑤ Combat

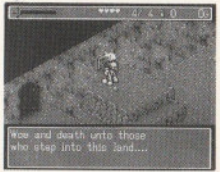
Appuyez sur le **bouton A** pour faire virevolter l'épée de Nigel. Pour une attaque à mi-hauteur, appuyez sur le **bouton B** pour sauter, puis appuyez sur le **bouton A** au sommet du saut.

⑥ Lecture et conversation

Pour lire un signal, amenez Nigel directement en face de celui-ci et appuyez sur le **bouton A**. Le texte du signal apparaîtra dans une fenêtre au bas de l'écran. Si Nigel fait virevolter son épée, repositionnez-le et faites un nouvel essai. Quand vous avez terminé la lecture du signal, appuyez sur le **bouton A** pour repasser au jeu.

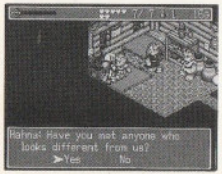
⑤

⑥



Follow the same procedure to hold conversations with people. Sometimes the conversations are lengthy, and an arrow will appear at the bottom of the window. Press **Button A** to go on to the next part of the message. If you are asked a question, you'll see a choice of answers at the bottom of the window. Use the **D-Button** to select your answer and press **Button A**. Press **Button A** again to close the window and return to play.

Note: You can also answer "No" by pressing **Button B**.



Verfahren Sie genauso, um Gespräche mit Leuten zu führen. Manchmal sind die Gespräche überlang, so daß ein Pfeil am unteren Rand des Textfensters erscheint. Drücken Sie dann die **Taste A**, um den nächsten Teil der Mitteilung anzuzeigen. Wenn eine Frage an Sie gerichtet wird, stehen mehrere Antworten am unteren Rand des Textfensters zur Auswahl. Wählen Sie Ihre Antwort mit Hilfe der **D-Taste** aus, und drücken Sie dann die **Taste A**. Drücken Sie die **Taste A** erneut, um das Textfenster zu schließen und die Spielhandlung fortzusetzen.

Hinweis: Um eine Frage mit "Nein" zu beantworten, können Sie auch die **Taste B** drücken.

Effectuez les mêmes démarches que ci-dessus pour converser avec les gens. Certaines conversations sont longues et une flèche apparaîtra dans ce cas au bas de l'écran. Appuyez sur le **bouton A** pour passer à la page suivante du message. Si l'on vous pose une question, vous verrez un choix de réponses au bas de l'écran. Servez-vous du **bouton D** pour sélectionner la réponse et appuyez sur le **bouton A**. Appuyez une nouvelle fois sur le **bouton A** pour refermer la fenêtre et repasser au jeu.

Remarque : Vous pouvez répondre "Non" par une poussée sur le **bouton B**.

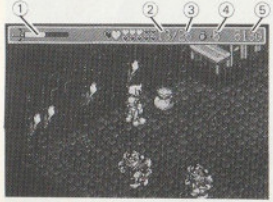
SCREEN SIGNALS

① **Charge Meter:** If Nigel has a magical sword equipped, this shows the charge level of the sword. When the gauge is full, Nigel will execute a magical attack. For more information on magical swords, turn to "Equipment" on page 21.

② **Hit Points:** These are represented by hearts. Whenever Nigel loses a hit point, the corresponding heart becomes empty. Hearts come in three denominations:

③ **Total Hit Points**

Large Heart:	50 Hit Points
Medium Heart:	10 Hit Points
Small Heart:	1 Hit Point



BILDSCHIRMANZEIGEN

① **Ladungsanzeige:** Wenn Niels mit einem magischen Schwert ausgerüstet ist, zeigt diese Anzeige den Ladungspegel des Schwertes an. Wenn der Ladungspegel den Höchstwert erreicht, kann Niels bei einer Attacke mit dem magischen Schwert dessen Zauberkraft ausnutzen. Weitere Informationen zu magischen Schwertern finden Sie unter "Ausrüstung" auf Seite 21.

② **Trefferpunkte:** Diese werden durch Herzen dargestellt. Wenn Niels einen Trefferpunkt verliert, wird das entsprechende Herz leer. Es gibt drei Arten von Herzen:

③ **Gesamt-Trefferpunkte**

Großes Herz:	50 Trefferpunkte
Mittelgroßes Herz:	10 Trefferpunkte
Kleines Herz:	1 Trefferpunkt

SIGNAUX SUR ÉCRAN

① **Indicateur de charge :** Si Nigel est muni d'une épée magique, cette jauge indique le niveau de charge de son épée. Quand la jauge est pleine, Nigel exécute une attaque magique. Pour plus d'explications sur les épées magiques, reportez-vous à "Equipements" en page 21.

② **Points :** Ils sont représentés par des cœurs. Chaque fois que Nigel perd un point, le cœur correspondant se vide. Les cœurs se présentent en trois valeurs :

③ **Total de points**

Grand cœur :	50 points
Cœur moyen :	10 points
Petit cœur :	1 point

Nigel loses hit points by suffering damage, and when they all run out, he loses a life. Restore hit points by using certain items, getting a good night's sleep at an inn, or standing on the magic square in front of a goddess statue. Increase Nigel's total number of hit points by finding or purchasing Life Stock (see page 19).

④ **EkeEke:** Pick up lives by finding or purchasing EkeEke. If Nigel runs out of hit points and he's not carrying any EkeEke, the game ends.

⑤ **Gold:** This shows how much Nigel has to spend. Pick up gold by slaying monsters and opening treasure chests.

Niels verliert Trefferpunkte, wenn er von einem Gegner getroffen wird. Wenn ihm alle Trefferpunkte ausgehen, verliert er ein Leben. Sie können Ihren Vorrat an Trefferpunkten wiederauffrischen, indem Sie bestimmte Gegenstände benutzen, sich in einem Gasthaus gut ausschlafen oder sich auf das magische Quadrat vor der Statue einer Göttin stellen. Erhöhen Sie Niels' Gesamtzahl von Trefferpunkten, indem Sie Lebensenergie finden oder kaufen (siehe Seite 19).

④ **Eke-Eke:** Erhöhen Sie Ihre Lebensenergie, indem Sie Eke-Eke finden oder kaufen. Falls Niels' Trefferpunkte zur Neige gehen und er kein Eke-Eke vorrätig hat, ist das Spiel zu Ende.

⑤ **Gold:** Hier wird angezeigt, wie groß Niels' Goldvorrat ist. Sammeln Sie Gold, indem Sie Monster erschlagen und Schatztruhen öffnen.

Nigel perd des points quand il est touché et il perd une vie quand il n'en a plus. Rétablissez les points en utilisant certains articles, en passant une bonne nuit de sommeil dans une auberge ou en vous plaçant sur le carré magique en face de la statue d'une déesse. Augmentez le total de points de Nigel en touchant ou en achetant de l'Energie (Cf. page 19).

④ **EkeEke :** Amassez des vies en trouvant ou en achetant du EkeEke. Si Nigel perd tous ses points et qu'il ne transporte plus de EkeEke, le jeu s'achève.

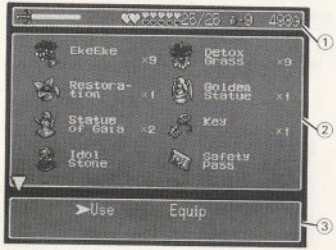
⑤ **Or :** Ceci indique combien Nigel a dépensé. Ramassez de l'or en détruisant des monstres et en ouvrant des coffres au trésor.

INVENTORY

① **Information Window**
② **Inventory Window**
③ **Message Window**

Press **Start** to pause the game and open Nigel's Inventory.There are two functions: **Use**, to use magic items or special items; and **Equip**, for boots, armor and weapons. Choose the category you want by pressing the **D-Button** left or right, then press **Button A or C**.

If you see a pointer at the top or bottom of an Inventory window, it means that you have more items to look at. After you have chosen a category, press the **D-Button** up or down to look at your other choices. If you wish to exit the Inventory window and return to play without making any changes, press **Button B**.



BESTANDSLISTE

① **Informationsfenster**
② **Bestandslistenfenster**
③ **Mitteilungsfenster**

Drücken Sie **Start**, um das Spiel zu unterbrechen und Niels' Bestandsliste anzuzeigen. Es gibt zwei Funktionen: **Benutzen**, um magische oder besondere Gegenstände zu verwenden, und **Ausrüsten** für Stiefel, Harnisch und Waffen. Wählen Sie die gewünschte Funktion, indem Sie die **D-Taste** nach links oder rechts drücken, und drücken Sie anschließend die **Taste A oder C**.

Wenn Sie einen Zeiger am oberen oder unteren Rand des Bestandslistenfensters sehen, bedeutet dies, daß die Liste noch mehr Gegenstände enthält. Nachdem Sie eine Funktion gewählt haben, drücken Sie die **D-Taste** nach oben oder unten, um die anderen Optionen zu sehen. Wenn Sie das Bestandslistenfenster verlassen und das Spiel fortsetzen wollen, ohne irgendwelche Änderungen vorzunehmen, drücken Sie die **Taste B**.

INVENTAIRE

① **Fenêtre d'information**
② **Fenêtre d'inventaire**
③ **Fenêtre de message**

Appuyez sur **Start** pour interrompre le jeu et ouvrir l'Inventaire de Nigel. Il existe deux fonctions : **Use (Utilisation)**, pour utiliser les articles magiques ou les articles spéciaux ; et **Equip (Equipement)**, pour les chaussures, l'armure et les armes. Choisissez la catégorie souhaitée en enfonçant le **bouton D** vers la gauche ou la droite, puis appuyez sur le **bouton A ou C**.

Si vous voyez un pointeur dans le haut ou le bas de la fenêtre d'inventaire, c'est le signe qu'il y a d'autres articles à chercher. Après avoir choisi une catégorie, enfoncez le **bouton D** vers le haut ou le bas pour regarder les autres choix dont vous disposez. Si vous voulez abandonner la fenêtre Inventaire et repasser au jeu sans y apporter de changements, appuyez sur le **bouton B**.

ITEMS

Items consist of medicine, keys and magic talismans. A number to the left of the item indicates the quantity of that item Nigel can use. If an item appears in black and white, and/or has a "x 0" next to it, Nigel no longer has that item in his possession.

To use an item, press the **D-Button** left until the arrow points to **Use** in the message window at the bottom of the screen, then press **Button A**. A bracket will appear in the Item window. Use the **D-Button** to move the bracket over the item you want to use, and press **Button A**. Check the message window to see what happens after the item is used.

GEGENSTÄNDE

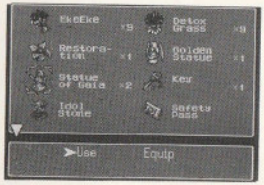
Bei den Gegenständen handelt es sich um Medikamente, Schlüssel und magische Talismane. Die Zahl links von dem Gegenstand gibt die Menge an, die Niels zur Verfügung steht. Falls ein Gegenstand in schwarzweiß erscheint und/oder seine Menge mit "x 0" angegeben wird, ist Niels nicht mehr im Besitz dieses Gegenstands.

Um einen Gegenstand zu benutzen, drücken Sie die **D-Taste** nach links, bis der Pfeil auf **Benutzen** im Mitteilungsfenster am unteren Bildschirmrand zeigt, und drücken anschließend die **Taste A**. Daraufhin erscheint eine Klammer im Gegenstandsfenster. Bewegen Sie die Klammer mit Hilfe der **D-Taste** zu dem gewünschten Gegenstand, und drücken Sie die **Taste A**. Beobachten Sie das Mitteilungsfenster, um zu sehen, was geschieht, nachdem der Gegenstand benutzt wird.

LES ARTICLES

Les articles sont des médicaments, des clés et des talismans magiques. Le chiffre à la gauche de l'article indique la quantité d'articles que Nigel peut utiliser. Si un article apparaît en noir et blanc et/ou s'il est accompagné du symbole "x 0", c'est le signe que Nigel n'est plus en possession de cet article.

Pour utiliser un article, enfoncez le **bouton D** vers la gauche jusqu'à ce que la flèche soit dirigée vers **Use** sur la fenêtre de message dans le bas de l'écran, puis appuyez sur le **bouton A**. Une parenthèse apparaîtra sur la fenêtre Article. Servez-vous du **bouton D** pour déplacer la parenthèse à l'article que vous voulez utiliser et appuyez sur le **bouton A**. Vérifiez la fenêtre de message pour voir ce qui se passe après la sélection de l'article.



Pick up items by purchasing them at shops or finding them in treasure chests.

① **Life Stock:** This item increases the total number of hit points Nigel has available.

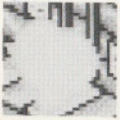
② **EkeEke:** This special plant restores either 11 hit points or half of Nigel's hit points, whichever is greater. If Nigel is knocked unconscious and has a supply of EkeEke, Friday can use the EkeEke to revive him.

Medicines: These are used to heal the various afflictions Nigel picks up. Be sure to stock up on the following:

Detox Grass:	Counteracts poisons.
AntiParalyze:	Cancels paralysis spells.
Restoration:	Cures Nigel of both paralysis and poisoning.
Mind Repair:	Cancels hallucination spells.

Dahl: This completely restores all of Nigel's hit points, but can only be administered by Nigel himself.

①



②

Verschaffen Sie sich Gegenstände, indem Sie sie entweder in Läden kaufen oder in Schatztruhen finden.

① **Lebensenergie:** Dieser Gegenstand erhöht die Gesamtzahl der Trefferpunkte, die Niels zur Verfügung hat.

② **Eke-Eke:** Diese besondere Pflanze erhöht Niels' Vorrat an Trefferpunkten entweder um 11 Trefferpunkte oder um die Hälfte der vorhandenen Trefferpunkte, je nachdem, welche Zahl größer ist. Falls Niels bewußtlos geschlagen wird und Eke-Eke vorrätig hat, kann Flora die Eke-Eke benutzen, um ihn wiederzubeleben.

Medikamente: Diese werden benutzt, um die verschiedenen Leiden zu heilen, von denen Niels befallen wird. Legen Sie sich unbedingt einen Vorrat von den folgenden Medikamenten an:

Heilgras:	Gegenmittel für Gifte.
Anti-Lähmung:	Hebt lähmende Zaubersprüche auf.
Restauration:	Heilt Niels sowohl von Lähmung als auch von Vergiftung.
Psychomedizin:	Hebt sinnestäuschende Zaubersprüche auf.

Dahl: Dieses Mittel stellt Niels' Gesamtvorrat an Trefferpunkten wieder her, kann aber nur von Niels selbst angewendet werden.

Obtenez des articles en les achetant dans les boutiques ou en les trouvant dans des coffres au trésor.

① **Energie :** Cet article augmente le nombre total de points dont dispose Nigel.

② **EkeEke :** Cette plante spéciale rétablit 11 points ou la moitié des points de Nigel, selon ce qui est le plus grand. Si Nigel est assommé mais qu'il a une réserve de EkeEke, Friday peut utiliser ce EkeEke pour le faire revivre.

Médicaments : Ils servent pour guérir les diverses calamités dont peut souffrir Nigel. Veillez à avoir une provision de ce qui suit :

Herbe désintoxicante :	Agit contre les poisons.
Anti-paralysant :	Annule les maléfices paralysants.
Potion revitalisante :	Guérit la paralysie et l'empoisonnement de Nigel.
Tranquillisant :	Elimine les maléfices hallucinogènes.

Dahl : Ceci rétablit complètement les points de Nigel, mais ne peut être administré que par Nigel lui-même.

③ **Golden Statue:** When activated, this talisman keeps Nigel's magical sword fully recharged for a short period of time.

④ **Gaia Statue:** When activated, this statue causes an earthquake that damages all enemies in the same room/field as Nigel. The closer an enemy is to Nigel, the more damage it suffers. The more total hit points Nigel has, the more powerful the statue's attack.

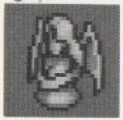
③ **Goldene Statue :** Wenn dieser Talisman aktiviert wird, erhält er für kurze Zeit den vollen Ladungszustand von Niels' magischem Schwert aufrecht.

④ **Statue der Gaia:** Diese Statue verursacht bei ihrer Aktivierung ein Erdbeben, das allen Gegnern, die sich im selben Raum/Feld wie Niels befinden, Schaden zufügt. Je näher sich ein Gegner bei Niels befindet, desto größeren Schaden erleidet er. Die Vernichtungskraft der Statue ist umso verheerender, je größer Niels' Gesamtvorrat an Trefferpunkten ist.

③ **Statue d'or :** Quand il est actualisé, ce talisman maintient l'épée magique de Nigel à pleine charge pendant une courte période.

④ **Statue Gaia :** Quand elle est actualisée, cette statue provoque un séisme qui détruit tous les ennemis qui se trouvent dans la même salle ou le même endroit que Nigel. Plus un ennemi est près de Nigel, plus il subit des dégâts. Plus grand est le total des points que possède Nigel, plus puissante est l'attaque de la statue.

③



④

EQUIPMENT

If you move the cursor to **Equip**, the Item window shows what armor and weapons Nigel has. If you want Nigel to change equipment, press **Button A**. A bracket will appear in the Item window. Use the **D-Button** to move the bracket over the item you want to equip, and press **Button A** again. Nigel is now equipped with the selected item.

Here is some of the equipment you'll find:

① **Broadsword:** This is Nigel's standard weapon, forged especially for him. It's a reliable blade, but not very powerful.

② **Magic Sword:** When fully charged, this sword burns whatever enemy it touches. When it is not carrying a full charge, it can be used like a regular sword. Other magical swords include the **Sword of Ice**, the **Thunder Sword** and the **Gaia Sword**.

③ **Leather Breastplate:** This standard armor is light and flexible, but doesn't offer much protection against attack.

①

②

AUSRÜSTUNG

Wenn Sie den Cursor auf **Ausrüsten** bewegen, wird im Gegenstandsfenster angezeigt, über welche Panzerung und Waffen Niels verfügt. Wenn Sie Niels' Ausrüstung ändern wollen, drücken Sie die **Taste A**. Daraufhin erscheint eine Klammer im Gegenstandsfenster. Bewegen Sie die Klammer mit Hilfe der **D-Taste** zu dem gewünschten Gegenstand, und drücken Sie anschließend die **Taste A** erneut. Niels ist nun mit dem ausgesuchten Gegenstand ausgerüstet.

Hier sind einige der Ausrüstungsgegenstände, die Sie finden werden:

① **Breitschwert:** Dies ist Niels' Standardwaffe, die speziell für ihn geschmiedet wurde. Diese Klinge ist zwar zuverlässig, aber nicht besonders leistungsstark.

② **Zauberschwert:** In vollem Ladungszustand verbrennt dieses Schwert jeden Gegner, den es berührt. Wenn es nicht voll geladen ist, kann es wie ein reguläres Schwert benutzt werden. Weitere magische Schwerter sind das **Eisschwert**, das **Donnerschwert** und das **Schwert der Gaia**.

③ **Leder-Brustharnisch:** Dieser Standard-Harnisch ist leicht und flexibel, bietet jedoch keinen besonders starken Schutz gegen Angriffe.

EQUIPEMENTS

Si vous amenez le curseur sur **Equip**, la fenêtre Article indique quelle armure et quelles armes possède Nigel. Si vous voulez changer les équipements de Nigel, appuyez sur le **bouton A**. Une parenthèse apparaîtra sur la fenêtre Article. Servez-vous du **bouton D** pour amener la parenthèse au-dessus de l'article souhaité pour Nigel et appuyez à nouveau sur le **bouton A**. Nigel sera alors équipé de l'article choisi.

Voici quelques-uns des articles que vous trouverez :

① **Large épée :** C'est l'arme habituelle de Nigel et elle a été forgée spécialement pour lui. Cette lame est fiable, mais pas très puissante.

② **Epée magique :** A pleine charge, cette épée brûle tout ennemi qu'elle touche. Quand elle n'est plus complètement chargée, elle agit comme une épée ordinaire. Parmi les autres épées magiques, notons l'**Epée de glace**, l'**Epée tonnerre** et l'**Epée Gaia**.

③ **Cuirasse de cuir :** Cette cuirasse ordinaire est légère et souple, mais elle n'assure pas une très bonne protection contre les attaques.

③

④ **Special Armor**(Steel, Chrome, Shell and Hyper): This offers more protection than the leather armor.

⑤ **Boots:** Nigel comes to Mercator wearing a pair of standard leather boots. During his journey, he may find special boots that restore hit points as he walks, or help him get through rough terrain (such as fire pits, spiked floors or ice). One size fits all.

⑥ **Magic Rings:** These rings can come in handy during Nigel's adventures. Each ring serves a different purpose:

Saturn Stone:	Doubles the rate at which an equipped magic sword recharges.
Venus Stone:	Triples the rate at which an equipped magic sword recharges.
Mars Stone:	Increases Nigel's resistance to poisons.
Moon Stone:	Increases Nigel's resistance to mind-altering spells.

④

⑤

④ **Spezialharnisch** (Stahl, Chrom, Perlmutt und Super): Dieser Harnisch bietet stärkeren Schutz als der Lederharnisch.

⑤ **Stiefel:** Wenn Niels auf Merkator ankommt, trägt er normale Lederstiefel. Auf seiner Reise kann er Spezialstiefel finden, die beim Gehen seinen Vorrat an Trefferpunkten wiederauffrischen, oder die ihn über gefährliches Gelände (z.B. Feuergruben, Stachelböden oder Eis) tragen. Die Schuhgröße paßt sich allen Füßen an.

⑥ **Magische Ringe:** Diese Ringe können sich bei Niels' Abenteuern als nützlich erweisen. Jeder Ring dient einem anderen Zweck:

Saturnstein:	Verdoppelt die Schnelligkeit, mit der ein magisches Schwert aufgeladen wird.
Venusstein:	Verdreifacht die Schnelligkeit, mit der ein magisches Schwert aufgeladen wird.
Marsstein:	Erhöht Niels' Widerstandskraft gegen Gifte.
Mondstein:	Erhöht Niels' Widerstandskraft gegen sinnestäuschende Zaubersprüche.

⑥

④ **Armure spéciale** (En Acier, Chrome, Ecaille ou Hyper) : Elle assure une meilleure protection que la cuirasse de cuir.

⑤ **Bottes :** Nigel arrive sur l'île Mercator chaussé de bottes de cuir ordinaires. Pendant son périple, il arrive qu'il trouve des bottes spéciales qui rétablissent ses points en marchant ou qui l'aident à traverser des terrains dangereux (tels que des puits de feu, des planchers à pointes ou de la glace). La pointure des bottes est sans importance.

⑥ **Anneaux magiques :** Ces anneaux s'avèreront pratiques pendant les aventures de Nigel. Chaque anneau remplit un rôle particulier :

Pierre de Saturne :	Elle double le taux de recharge d'une épée magique dont est équipé Nigel.
Pierre de Vénus :	Elle triple le taux de recharge d'une épée magique dont est équipé Nigel.
Pierre de Mars :	Elle augmente la résistance de Nigel face aux poisons.
Pierre de Lune :	Elle augmente la résistance de Nigel face aux charmes hallucinogènes.

INNS AND SHOPS

In every town or village you'll come across at least one inn or shop. These are good places to rest and stock up on supplies. It's always helpful to talk to anyone you meet there. You'll receive instructions on how to make your purchases, and even catch up on the latest news.

Making Purchases: Pick up the desired item and place it on the counter in front of the shop clerk or innkeeper. He or she will give you the price and ask you if you want to buy the item. Select "Yes" and press **Button A** to pay the clerk and put the item in your Inventory.

GASTHÄUSER UND LÄDEN

In jeder Stadt oder jedem Dorf werden Sie wenigstens ein Gasthaus oder einen Laden finden. Hier können Sie sich ausruhen und Ihre Vorräte wiederauffüllen. Außerdem ist es immer nützlich, mit jeder Person, die Sie dort treffen, zu reden. Bei der Gelegenheit erhalten Sie Anweisungen zur Abwicklung Ihrer Käufe und erfahren die neuesten Nachrichten.

Einkaufen: Heben Sie den gewünschten Gegenstand auf und legen Sie ihn auf den Ladentisch vor dem Ladenbesitzer oder dem Gastwirt. Sie erfahren dann den Preis und werden gefragt, ob Sie den Gegenstand kaufen wollen. Wählen Sie "Ja" und drücken Sie die **Taste A**, um zu bezahlen und den Gegenstand in Ihr Inventar aufzunehmen.

LES AUBERGES ET BOUTIQUES

Dans les villes et les villages traversés, vous trouverez au moins une auberge ou une boutique, des endroits excellents pour vous reposer et pour compléter vos provisions. Il sera toujours utile de bavarder avec les gens rencontrés, car vous y recevrez des conseils pour vos achats et vous apprendrez même les dernières informations.

Pour faire vos achats : Prenez l'article souhaité et placez-le sur le comptoir en face du gérant de la boutique ou de l'aubergiste. Il ou elle vous en donnera le prix et vous demandera si vous désirez acheter l'article en question. Sélectionnez "Oui" et appuyez sur le **bouton A** pour payer et placer l'article dans votre Inventaire.

Staying the night: Getting some rest at an inn restores all of Nigel's hit points. To rent a room, pick up the register book and place it on the counter. The innkeeper will give you a price; if it's acceptable, select "Yes" and hit the sack!

The map of Mercator Island: Many inns provide maps for travelers to look at, and this service is free. You'll find the map right beside other items on the shelves. Put the map on the counter and select "Yes" when the innkeeper asks you if you want to look. When you're done with the map, press any button to return to play.

Übernachten: Wenn Sie sich in einem Gasthaus ausruhen, wird Niels' gesamter Vorrat an Trefferpunkten wiederhergestellt. Um ein Zimmer zu mieten, heben Sie das Gästebuch auf und legen es auf die Theke. Der Gastwirt nennt Ihnen einen Preis. Wenn er akzeptabel ist, wählen Sie "Ja" und hauen sich in die Falle!

Die Landkarte der Insel Merkator: Viele Gasthäuser bieten den Reisenden als kostenlosen Service Landkarten an. Die Landkarte befindet sich direkt neben den anderen Gegenständen auf den Regalen. Legen Sie die Landkarte auf den Ladentisch, und wählen Sie "Ja", wenn der Gastwirt Sie fragt, ob Sie einen Blick darauf werfen wollen. Nachdem Sie die Landkarte studiert haben, drücken Sie eine beliebige Taste, um das Spiel fortzusetzen.

Pour passer la nuit : Prendre un peu de repos dans une auberge rétablira tous les points de Nigel. Pour louer une chambre, prenez le registre et placez-le sur le comptoir. L'aubergiste vous informera du prix ; si vous l'acceptez, sélectionnez "Oui" et reposez-vous !

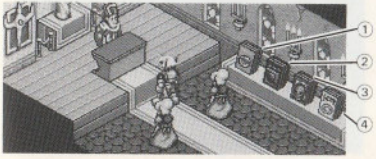
Carte de l'île Mercator : Beaucoup d'auberges disposent de cartes que vous pouvez consulter gratuitement. Vous trouverez la carte juste à côté d'autres articles sur l'étagère. Placez la carte sur le comptoir et sélectionnez "Oui" quand l'aubergiste vous demande si vous voulez la consulter. Quand vous n'avez plus besoin de la carte, appuyez sur n'importe quel bouton pour revenir au jeu.

THE CHURCH/SAVING YOUR GAME

① **Record Book**
② **Detox Book**
③ **Anti-Curse Book**
④ **Awakening Book**

To record your progress, head for the nearest church. On a shelf in the church are several books, one of which is a Record Book. Pick up the Record Book and give it to the priest. He will then ask if you want him to record your game. If you choose "Yes," your game will be saved at that point.

Next you'll be asked if you want to continue your game. If you choose "Yes," you will continue from the church. If you want to end the game for now, press **Button B**. Or choose "No" and press **Button A**.



DIE KIRCHE/SICHERN DES SPIELS

① **Heldenbuch**
② **Entgiftungsbuch**
③ **Anti-Fluchbuch**
④ **Aufwachbuch**

Um Ihren bisherigen Spielstand aufzuzeichnen, begeben Sie sich zur nächsten Kirche. Auf einem Regal in der Kirche befinden sich mehrere Bücher, von denen eines das Heldenbuch ist. Heben Sie das Heldenbuch auf und geben Sie es dem Priester. Er fragt Sie dann, ob Sie Ihr Spiel aufzeichnen wollen. Wenn Sie mit "Ja" antworten, wird Ihr vorläufiger Spielstand gesichert.

Dann werden Sie gefragt, ob Sie weitermachen wollen. Wenn Sie mit "Ja" antworten, wird Ihr Spiel ab der Kirche fortgesetzt. Wenn Sie das Spiel vorläufig beenden wollen, drücken Sie die **Taste B**. Sie können aber auch "Nein" wählen und dann die **Taste A** drücken.

L'ÉGLISE / SAUVEGARDE DU JEU

① **Livre des archives**
② **Livre de désintox**
③ **Livre anti-poison**
④ **Livre d'éveil**

Pour enregistrer vos progrès, dirigez-vous vers l'église la plus proche où, sur une étagère, vous trouverez plusieurs livres, dont un est celui des archives. Prenez celui-ci et remettez-le au prêtre. Il vous demandera si vous souhaitez enregistrer votre jeu. Si vous choisissez "Oui", votre jeu sera mémorisé à cet endroit.

Ensuite, il vous demandera si vous désirez continuer votre jeu. Si vous choisissez "Oui", vous continuerez à partir de l'église. Si vous préférez arrêter le jeu pour le moment, appuyez sur le **bouton B**. Sinon, choisissez "Non" et appuyez sur le **bouton A**.

COPYING OR DELETING A GAME

① **Game Menu Selection**
② **Hit Points**
③ **Gold**
④ **Time Spent in Game Play**
⑤ **Location Game Last Saved**

There is room on your cartridge to hold four separate games of *Landstalker*. This enables you to try different variations on your game.

At some point, you might want to try alternate methods of approaching a certain problem. Here's where copying your game comes in handy. On the Game Menu screen, use the **D-Button** to select **Copy**, and press **Start**. One of the games will be highlighted. Press the **D-Button** until the game you want to copy is highlighted, and press **Start**.

①

KOPIEREN ODER LÖSCHEN EINES SPIELS

① **Spielmenüwahl**
② **Trefferpunkte**
③ **Gold**
④ **Verstrichene Spielzeit**
⑤ **Ort der letzten Spielsicherung**

Auf Ihrer Cassette ist genügend Platz für vier getrennte *Landstalker*-Spiele. Dadurch sind Sie in der Lage, verschiedene Variationen des Spiels auszuprobieren.

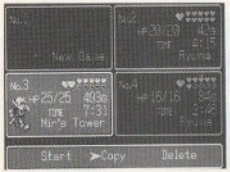
Es kann Situationen geben, in denen Sie verschiedene Methoden zur Lösung eines Problems anwenden wollen. In diesem Fall erweist sich das Kopieren Ihres Spiels als nützlich. Wählen Sie im Spielmenü mit Hilfe der **D-Taste** die Funktion **Kopieren**, und drücken Sie anschließend **Start**. Daraufhin wird eines der Spiele hervorgehoben. Wählen Sie mit Hilfe der **D-Taste** das zu kopierende Spiel an, und drücken Sie anschließend **Start**.

COPIE OU EFFACEMENT D'UN JEU

① **Sélection du menu de jeu**
② **Points**
③ **Or**
④ **Durée passée au jeu**
⑤ **Emplacement de la dernière mémorisation**

Dans votre cartouche de jeu, il y a assez de place pour contenir quatre jeux différents du *Landstalker*, ce qui vous permet d'essayer diverses variations du jeu.

A certains moments, vous aurez envie d'essayer d'autres méthodes pour affronter un problème donné. C'est ici que la copie du jeu s'avère pratique. Sur l'écran Menu de Jeu, servez-vous du **bouton D** pour sélectionner **Copy** et appuyez sur **Start**. Un des jeux sera mis en évidence. Appuyez sur le **bouton D** jusqu'à ce que soit mis en évidence le jeu à copier et appuyez alors sur **Start**.



The message window at the bottom of the screen will ask which space you would like to copy your game to. Use the **D-Button** to select a space, and press **Start** again. The message window will ask you to confirm the change. Press **Button B** if you make a mistake or want to cancel the selection. If you are ready to copy your game, select "Yes" and press **Start**. The space you selected will then show the same information as the game you copied from.

Note: You can copy over other games, but you will lose the game you copy over.

If you have four games saved and want to start over from the beginning, you can delete one of your games. To delete a game, select **Delete** with the **D-Button** and press **Start**. One of the games will be highlighted. The procedure is the same as copying a game. Once you've deleted the game, the words, "New Game" will appear in that window.

Note: Once you delete a game, there's no way to bring that game back.

Im Mitteilungsfenster am unteren Bildschirmrand werden Sie gefragt, zu welchem Fenster Sie Ihr Spiel kopieren wollen. Wählen Sie ein Fenster mit Hilfe der **D-Taste**, und drücken Sie anschließend erneut **Start**. Im Mitteilungsfenster werden Sie dann gebeten, den Kopiervorgang zu bestätigen. Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, oder wenn Sie die Wahl aufheben wollen, drücken Sie die **Taste B**. Wenn Sie bereit sind, Ihr Spiel zu kopieren, wählen Sie "Ja" und drücken **Start**. Das gewählte Zielfenster der Kopie enthält nun die gleichen Spielinformationen wie das Quellenfenster.

Hinweis: Sie können andere Spiele beim Kopieren überschreiben, doch dann wird das überschriebene Spiel gelöscht.

Wenn Sie vier Spiele sichergestellt haben und von neuem beginnen wollen, können Sie eines Ihrer Spiele löschen. Um ein Spiel zu löschen, wählen Sie die Funktion **Löschen** mit Hilfe der **D-Taste** und drücken anschließend **Start**. Daraufhin wird eines der Spiele hervorgehoben. Der Vorgang ist der gleiche wie beim Kopieren eines Spiels. Sobald Sie ein Spiel gelöscht haben, erscheint die Meldung "Neues Spiel" in dem Fenster.

Hinweis: Wenn ein Spiel einmal gelöscht worden ist, gibt es keine Möglichkeit, es wiederherzustellen.

La fenêtre de message au bas de l'écran vous demandera dans quel espace vous voulez copier votre jeu. A l'aide du **bouton D**, sélectionnez un espace et appuyez à nouveau sur **Start**. La fenêtre de message vous invitera à confirmer le changement. Appuyez sur le **bouton B** si vous avez fait une erreur et si vous voulez annuler la sélection. Si vous êtes d'accord pour la copie du jeu, sélectionnez "Oui" et appuyez sur **Start**. L'espace que vous avez sélectionné affichera alors la même information que le jeu que vous avez copié.

Remarque : Vous pouvez copier un jeu sur un autre (l'écraser), mais dans ce cas, vous perdrez le jeu antérieur.

Si vous avez déjà sauvegardé quatre jeux et que vous désirez recommencer au début, vous pouvez en effacer un. Pour effacer un jeu, sélectionnez **Delete** par le **bouton D** et appuyez sur **Start**. Un des jeux sera alors mis en évidence. Les démarches sont les mêmes que pour la copie d'un jeu. Lorsque vous avez effacé le jeu, l'indication "New Game" (Nouveau Jeu) apparaît sur cette fenêtre.

Remarque : Une fois qu'un jeu a été effacé, il est impossible de le récupérer.

GAME OVER

The game ends when Nigel runs out of EkeEke and loses all of his hit points. The Game Menu screen returns for you to choose one of the games you've saved. Rethink your strategy and try again!

SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, wenn Niels' Vorrat an Eke-Eke zur Neige geht und er alle Trefferpunkte verliert. Sie haben dann die Möglichkeit, im Spielmenü eines Ihrer gesicherten Spiele auszuwählen. Überdenken Sie Ihre Strategie und unternehmen Sie einen erneuten Versuch!

FIN DU JEU

Le jeu s'achève quand Nigel a épuisé son EkeEke et qu'il a perdu tous ses points. L'écran Menu de Jeu réapparaît pour vous permettre de choisir un des jeux mémorisés. Repensez votre stratégie et faites un nouvel essai !

FRIENDS AND ENEMIES

① **Friday:** A wood nymph from the island of Mercator who claims to know where the legendary Treasures of King Nole are hidden. She has a number of magical abilities that may be of help to Nigel, but beware of her quick temper! The clues she has may or may not lead to the treasure's location, but that doesn't dampen her enthusiasm one bit. And she knows a good opportunity when she swoops in on one.

② **Kayla, Ink and Wally:** This motley group wants the treasures of King Nole, and will stop at nothing to get them. They excel at getting in Nigel's way.

③ **Duke Mercator:** This ambitious noble was sent to run Mercator by Gamul, Emperor of the mainland. The islanders love and respect him. However, he's far from satisfied with his rule over the remote island, and there's something suspicious about his behavior.

①

FREUNDE UND GEGNER

① **Flora:** Diese Waldnymphe von der Insel Merkator behauptet zu wissen, wo die sagenumwobenen Schätze von König Nolo versteckt sind. Sie besitzt eine Reihe von magischen Fähigkeiten, die für Niels von Nutzen sein können, hat aber auch ein aufbrausendes Temperament! Es ist ziemlich ungewiß, ob ihre Anhaltspunkte wirklich zum Versteck des Schatzes führen, doch das dämpft ihre Begeisterung nicht im geringsten. Und sie erkennt eine gute Gelegenheit sofort, wenn ihr eine begegnet.

② **Kayla, Ink und Wally:** Dieser bunt zusammengewürfelte Haufen will sich die Schätze von König Nolo unter den Nagel reißen und läßt sich dabei durch nichts aufhalten. Sie übertreffen sich gegenseitig dabei, Niels Hindernisse in den Weg zu legen.

③ **Herzog Merkator:** Dieser ehrgeizige Edelmann wurde von Gamul, dem Kaiser des Festlands, ausgesandt, Merkator zu verwalten. Die Inselbewohner lieben und respektieren ihn. Er ist aber ganz und gar nicht zufrieden mit seinem Posten auf der entlegenen Insel, und er benimmt sich irgendwie verdächtig.

②

②

②

LES AMIS ET LES ENNEMIS

① **Friday :** Cette nymphe des forêts de l'île Mercator prétend savoir où sont cachés les trésors légendaires du Roi Nole. Elle dispose de certaines facultés magiques qui peuvent s'avérer utiles pour Nigel, mais attention à son tempérament irascible ! Les indices qu'elle révèle peuvent vous conduire à l'emplacement du trésor ou vous en éloigner, mais rien ne diminue son enthousiasme. En tout cas, elle sait comment s'y prendre quand elle fonce contre quelqu'un.

② **Kayla, Ink et Wally :** Ce groupe bigarré veut à tout prix s'accaparer le trésor du Roi Nole et rien ne l'arrêtera en chemin. Ils feront tout pour barrer la route à Nigel.

③ **Le Duc de Mercator :** Ce noble ambitieux a été envoyé par Gamul, l'Empereur du continent, pour gouverner l'île Mercator. Les habitants l'aiment et le respectent, mais il est loin d'être satisfait de son régime sur l'île lointaine et il vaut mieux se méfier de son comportement.

③

④ **Princess Lara de Wissica:** Lara is the princess of Maple, Nigel's homeland. Life in the sheltered atmosphere of the castle has made her spoiled and naive. She appears to have come to Mercator to study music; however, things aren't always what they seem...

⑤ **Mir the Magician:** A quiet, wily man who lives in a tower by the sea. The people of Mercator live in fear of this mysterious wizard.

⑥ **King Nole:** Several hundred years ago, this evil tyrant ruled over the mainland. His dabbling in sorcery terrorized the kingdom throughout his reign. In order to protect his vast collection of gold and jewels during his war campaigns on the mainland, he made use of the extensive catacombs beneath Mercator Island.

④

④ **Prinzessin Lara de Wissica:** Lara ist die Prinzessin von Ahorn, Niels' Heimatland. Das Leben in der behüteten Atmosphäre des Schlosses hat sie verwöhnt und naiv gemacht. Sie behauptet, sie sei nach Merkator gekommen, um Musik zu studieren; doch der Schein trügt oft...

⑤ **Mir der Magier:** Dieser stille, listige Mann lebt in einem Turm am Meer. Die Leute von Merkator fürchten diesen geheimnisvollen Zauberer.

⑥ **König Nolo:** Vor vielen hundert Jahren beherrschte dieser böse Tyrann das Festland. Mit seiner dilettantischen Zauberei terrorisierte er das Königreich während seiner ganzen Regentschaft. Um seine umfangreiche Sammlung von Gold und Juwelen während seiner Kriegszüge auf dem Festland zu schützen, benutzte er die ausgedehnten Katakomben unter der Insel Merkator.

⑤

④ **La Princesse Lara de Wissica :** Lara est la Princesse de Maple, le pays d'origine de Nigel. Son existence dans l'atmosphère feutrée du château l'a rendue espiègle et naïve. Elle semble venue sur l'île Mercator pour apprendre la musique, mais les choses ne sont pas aussi simples qu'elles paraissent...

⑤ **Mir le Magicien :** Cet homme tranquille mais astucieux vit dans une tour près de la mer. Les habitants de Mercator ont peur de ce sorcier mystérieux.

⑥ **Le Roi Nole :** Il y a plusieurs siècles, ce tyran sanguinaire régnait sur tout le continent. Comme il avait trempé dans la sorcellerie, les habitants du royaume étaient terrorisés par lui. Pour protéger son immense collection de pièces d'or et de joyaux, accaparés pendant ses campagnes guerrières sur le continent, il a édifié un réseau impressionnant de catacombes sous l'île Mercator.

⑥

MONSTER MENAGERIE

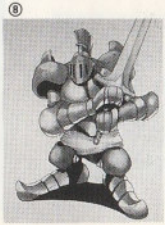
① Bubble
② Orc
③ Mushroom
④ Skeleton
⑤ Worm
⑥ Cyclops
⑦ Lizard Man
⑧ Knight

MONSTER-MENAGERIE

① Blase
② Ork
③ Pilz
④ Skelett
⑤ Wurm
⑥ Zyklop
⑦ Eidechsenmann
⑧ Ritter

LA MÉNAGERIE DES MONSTRES

① Bulle
② Orc
③ Champignon
④ Squelette
⑤ Ver
⑥ Cyclope
⑦ Homme-lézard
⑧ Chevalier



⑨ Ghost
⑩ Ninja
⑪ Mummy
⑫ Chest Mimic
⑬ Reaper
⑭ Unicorn
⑮ Taurus Golem
⑯ Specter

⑨ Gespenst
⑩ Ninja
⑪ Mumie
⑫ Kistenimitator
⑬ Sensenmann
⑭ Einhorn
⑮ Taurus-Golem
⑯ Schreckgespenst

⑨ Fantôme
⑩ Ninja
⑪ Mommie
⑫ Caisse
⑬ La Mort
⑭ Unicorne
⑮ Taurus Golem
⑯ Spectre

⑨

⑭

⑩

⑪

⑫

⑬

⑭

⑮

A TREASURE HUNTER'S TROUBLE-SHOOTING GUIDE

There comes a time in every treasure hunter's career when he or she is stuck for a solution. Here are some hints that may help you. But above all, remember that every problem has more than one solution!

YOU COME ACROSS A LOCKED DOOR.

- **Trigger the switch.** Some doors can only be opened by triggering a switch in an adjacent room.
- **Find the key.** A key might be hidden in one of the connecting rooms.
- **Is it a magic lock?** Some magic items open doors. Check your inventory.

RATGEBER FÜR SCHATZSUCHER

Jeder Schatzsucher gelangt irgendwann in seiner Laufbahn einmal an einen Punkt, an dem er in Verlegenheit gerät. Hier sind ein paar Ratschläge, die Ihnen möglicherweise aus einer Verlegenheit heraushelfen können. Doch denken Sie stets daran, daß es für jedes Problem mehr als nur eine Lösung gibt!

SIE STOSSEN AUF EINE VERSCHLOSSENE TÜR.

- **Betätigen Sie den Schalter.** Manche Türen können nur durch Betätigen eines Schalters in einem angrenzenden Raum geöffnet werden.
- **Suchen Sie den Schlüssel.** Ein Schlüssel ist möglicherweise in einem der angrenzenden Räume versteckt.
- **Ist es ein magisches Schloß?** Einige magische Gegenstände können Türen öffnen. Durchsuchen Sie Ihr Inventar danach.

GUIDE DE DEPANNAGE DU CHASSEUR DE TRÉSOR

Dans toute carrière de chasseur de trésor, il arrive un moment où il semble ne plus y avoir de solution. Voici quelques conseils pour vous aider. Mais avant tout, souvenez-vous qu'il y a souvent plusieurs solutions à une difficulté.

VOUS ETES DEVANT UNE PORTE CLOSE.

- **Déclenchez l'interrupteur.** Certaines portes peuvent s'ouvrir en actionnant un interrupteur dans une salle voisine.
- **Trouvez la clé**. Il se peut qu'une clé soit cachée dans une salle adjacente.
- **Est-ce un verrou magique ?** Certains articles magiques ont le pouvoir d'ouvrir les portes. Vérifiez dans votre inventaire.

- **Are you locked inside a room?** If you find yourself trapped inside a room, here are two ways to spring the locks:

  1. **Defeat all the monsters in the room.** In some rooms, the locked doors will automatically disappear.

  2. **Look for special devices.** Are there any buttons in the floor that can be pressed? Are there any secret doorways hidden in the walls?

Note: Not all doors can be opened — some are one-way doors which can only be opened from one side.

- **Sind Sie in einem Raum eingeschlossen?** Falls Sie in einem Raum festsitzen, gibt es zwei Möglichkeiten, die Schlösser aufspringen zu lassen:

  1. **Schlagen Sie alle in dem Raum befindlichen Monster.** In manchen Räumen verschwinden dann die verschlossenen Türen automatisch.

  2. **Suchen Sie nach Sondervorrichtungen.** Befinden sich irgendwelche Knöpfe im Boden, die gedrückt werden können? Gibt es irgendwelche verborgenen Geheimeingänge in den Wänden?

Hinweis: Nicht alle Türen lassen sich öffnen — manche Türen lassen sich nur von einer bestimmten Seite aus öffnen.

- **Etes-vous enfermé dans une salle ?** Si vous êtes bloqué dans une salle, voici deux moyens de faire sauter les verrous :

  1. **Exterminez tous les monstres de la salle.** Dans certaines salles, les portes verrouillées disparaîtront automatiquement.

  2. **Recherchez des dispositifs spéciaux.** N'y a-t-il pas un bouton à actionner sur le plancher ? Ou un passage secret dissimulé dans les murs ?

Remarque : Toutes les portes ne peuvent pas s'ouvrir. Certaines sont à sens unique et elles ne s'ouvrent que d'un côté.

SWITCHES WON'T STAY SWITCHED.

You stand on top of a switch and a lock or trap disappears. You step off the switch to take advantage of the situation... and you're right back where you started.

- How long does the switch stay on? Can you **race past the trap** in time?
- Is there something — or someone — in the room that you can use to **weigh down the switch**?

THE PATH IS BLOCKED.

- A bridge out? A pathway cluttered with debris? You need to pick up more information. Go back to the last village you visited and **ask around**. A solution will present itself.
- **Help everyone in need**, no matter how suspicious of them you are — they might return the favor...

SCHALTER SPRINGEN WIEDER ZURÜCK.

Sie treten auf einen Schalter, und ein Schloß oder eine Falle verschwindet. Sie nehmen den Fuß vom Schalter, um die Situation auszunutzen... und alles ist wieder, wie es vorher war.

- Wie lange bleibt der Schalter eingeschaltet? Haben Sie Zeit genug, um **an der Falle vorbeizusausen**?
- Befindet sich etwas — oder jemand — in dem Raum, mit dem Sie **den Schalter beschweren** können?

DER WEG IST BLOCKIERT.

- Eine Brücke eingestürzt? Ein Weg zugeschüttet? Sie müssen mehr Informationen sammeln. Gehen Sie in das zuletzt besuchte Dorf zurück und **hören Sie sich um**. Die Lösung wird sich von selbst finden.
- **Helfen Sie jedem Hilfsbedürftigen**, ganz gleich wie verdächtig er Ihnen auch vorkommt — er könnte Ihnen später vielleicht einen Gefallen tun...

TOUS LES INTERRUPTEURS NE FONCTIONNENT PAS.

Il arrive que vous restiez debout sur un interrupteur sans que le verrou ou le piège disparaisse. Dans ce cas, relâchez l'interrupteur et voyez ce qui se passe.

- Combien de temps l'interrupteur reste-t-il allumé ? Pouvez-vous **surmonter le piège** dans le temps imparti ?
- Y a-t-il quelque chose ou quelqu'un dans la salle qui puisse vous aider à **appuyer sur l'interrupteur** ?

LE PASSAGE EST BLOQUE.

- Un pont a été cassé ? Votre chemin est encombré de débris ? Si vous avez besoin d'informations, retournez au dernier village visité et **interrogez les gens**. Une solution se présentera.
- **Aidez toute personne dans le besoin**, même si vous vous en méfiez. Elle vous rendra parfois la pareille.

YOU CAN'T REACH A HIGH PLACE.

- Are there items (such as crates or vases) you can use to **stack and climb** on?
- Feel around. There might be some sort of **hidden support or staircase** you can climb on.
- Can you **drop down onto** your destination from a higher floor?

YOU KEEP MISSING A PLATFORM.

- *Landstalker* introduces a new form of perspective to the role-playing game. Because of the new angle and the three-dimensional effects, it has become much harder to gauge where to jump. If a platform is moving, observe it carefully from a safe place. Plan all of your moves in advance. And keep trying!

SIE KÖNNEN EINE HOCHGELEGENE STELLE NICHT ERREICHEN.

- Sind Gegenstände (z.B. Kisten oder Vasen) vorhanden, die Sie **übereinanderstapeln und dann besteigen** können?
- Tasten Sie Ihre Umgebung ab. Vielleicht ist eine **versteckte Stütze oder Treppe** vorhanden, auf der Sie hochsteigen können.
- Können Sie von einer höheren Ebene auf Ihren Zielort **hinunterspringen**?

SIE VERFEHLEN STÄNDIG EINE PLATTFORM.

- *Landstalker* führt eine neue Form der Perspektive in das Rollenspiel ein. Wegen des neuen Blickwinkels und der dreidimensionalen Effekte ist es viel schwieriger, Sprünge genau zu kalkulieren. Falls sich eine Plattform bewegt, beobachten Sie sie aufmerksam von einem sicheren Ort aus. Planen Sie alle Ihre Bewegungen im voraus. Und versuchen Sie es immer wieder!

IMPOSSIBLE D'ATTEINDRE UN ENDROIT ELEVE.

- Il existe des articles, tels que des caisses ou des vases, que vous pourrez **empiler pour grimper** toujours plus haut.
- Tâtonnez partout. Certains **appuis ou escaliers** sont dissimulés et vous pourrez les utiliser.
- Osez-vous **sauter vers le bas** pour continuer vers votre destination ?

SI VOUS RATEZ TOUJOURS UNE PLATEFORME.

- *Landstalker* introduit une nouvelle perspective dans les jeux animés. En raison de l'angle nouveau et des effets tridimensionnels, il est devenu plus difficile d'évaluer comment sauter. Si une plateforme est mobile, observez-la attentivement depuis un endroit sûr. Planifiez bien tous vos mouvements à l'avance et ne vous découragez pas !

YOU'VE BEEN POISONED.

If little bubbles appear over Nigel's head and the screen starts flashing, he's just been poisoned! Every time the screen flashes, Nigel loses one hit point until he loses consciousness.

- If you have an antidote (such as **Detox Grass** or **Restoration Potion**) in your inventory, use it immediately to save the rest of your hit points.
- Are you near a **church**? A priest can provide a healing source...for a price.
- The effects of the poisoning will eventually wear off, if Nigel has enough hit points to **"walk it off."**

YOU'VE BEEN PARALYZED.

- If you have a restorative (such as **AntiParalyze** or **Restoration Potion**) in your inventory, use it immediately.

SIE SIND VERGIFTET WORDEN.

Wenn kleine Blasen über Niels' Kopf erscheinen und der Bildschirm zu blinken beginnt, ist Niels soeben vergiftet worden! Mit jedem Blinken des Bildschirms verliert Niels einen Trefferpunkt, bis er bewußtlos wird.

- Wenn Sie ein Gegenmittel (z.B. **Heilgras** oder **Wiederherstellung**) auf Lager haben, benutzen Sie es sofort, um den Rest Ihrer Trefferpunkte zu retten.
- Befinden Sie sich in der Nähe einer **Kirche**? Ein Priester kann eine Heilung durchführen... natürlich nur gegen Entgelt.
- Die Wirkung des Giftes läßt allmählich nach, falls Niels über genügend Trefferpunkte verfügt, um sich wieder **"gesund zu laufen."**

SIE SIND GELÄHMT WORDEN.

- Falls Sie ein Stärkungsmittel (z.B. **Anti-Lähmung** oder **Wiederherstellung**) auf Lager haben, benutzen Sie es unverzüglich.

VOUS AVEZ ETE EMPOISONNE.

Si des petites bulles apparaissent au-dessus de la tête de Nigel et que l'écran clignote, c'est le signe qu'il vient d'être empoisonné ! Chaque fois que l'écran clignote, Nigel perd un point jusqu'à ce qu'il perde connaissance.

- Si vous avez une antidote, telle qu'une **Herbe désintoxicante** ou une **Potion revitalisante** dans votre inventaire, utilisez-la immédiatement pour préserver le reste de vos points.
- Si vous êtes près d'une **église**, un prêtre pourra vous donner un traitement, mais ... pas gratuitement.
- Les effets de l'empoisonnement s'estompent peu à peu pourvu que Nigel ait encore assez de points pour **se lever et s'éloigner**.

VOUS AVEZ ETE PARALYSE.

- Si vous disposez d'un reconstituant, tel qu'un **anti-paralysant** ou **une potion revitalisante** dans votre inventaire, utilisez-le immédiatement.

YOU'VE BEEN MUDDLED.

If little birds appear and start flying around Nigel's head, he's been muddled. Try one of the following to clear his head:

- If you have a restorative (such as **Mind Repair** or **Restoration Potion**), in your inventory, use it immediately.
- Head for the nearest **church**. A priest might be able to help you.

YOU'VE BEEN CURSED.

If little grey Grim Reapers appear and start circling around Nigel's head, he's been **cursed**. Use one of the following to break the spell:

- If you have a **Restoration Potion** in your inventory, use it immediately.
- Hurry to the nearest **church**. A priest might be able to help you.

SIE SIND BENEBELT WORDEN.

Falls kleine Vögel erscheinen und um Niels' Kopf zu schwirren beginnen, ist er benebelt worden. Ergreifen Sie dann eine der folgenden Maßnahmen, um seinen Kopf wieder klar zu bekommen:

- Falls Sie ein Stärkungsmittel (z.B. **Psychomedizin** oder **Wiederherstellung**) auf Lager haben, benutzen Sie es unverzüglich.
- Begeben Sie sich zur nächsten **Kirche**. Vielleicht ist ein Priester in der Lage, Ihnen zu helfen.

SIE SIND VERWÜNSCHT WORDEN.

Falls kleine graue Sensenmänner erscheinen und um Niels' Kopf zu schwirren beginnen, ist er **verwünscht** worden. Ergreifen Sie eine der folgenden Maßnahmen, um den Zauberspruch zu brechen:

- Falls Sie einen **Wiederherstellungstrank** auf Lager haben, benutzen Sie ihn unverzüglich.
- Eilen Sie zur nächsten **Kirche**. Vielleicht ist ein Priester in der Lage, Ihnen zu helfen.

VOTRE ESPRIT EST EMBROUILLE.

Si de petits oiseaux apparaissent et volent autour de la tête de Nigel, c'est qu'il est complètement embrouillé. Essayez un des moyens suivants pour lui rafraîchir les idées.

- Si vous avez un reconstituant, tel qu'un **tranquillisant** ou **une potion revitalisante** dans votre inventaire, utilisez-le immédiatement.
- Dirigez-vous vers l' **église** la plus proche. Un prêtre pourra sans doute vous aider.

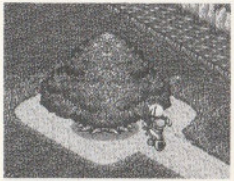
VOUS AVEZ ETE MAUDIT.

Si des silhouettes macabres de La Mort apparaissent et circulent autour de la tête de Nigel, c'est le signe qu'il a subi une **malédiction**. Utilisez un des moyens suivants pour éliminer la sorcellerie :

- Si vous avez une **Potion revitalisante** dans votre inventaire, utilisez-la immédiatement.
- Hâtez-vous d'entrer dans l' **église** la plus proche. Un prêtre pourra vous prêter secours.

THE MAGIC WARP

In the course of your adventures, you'll discover a large tree with a pest problem. If you get rid of the pests, you'll be able to use a kind of "tree warp" for quick, safe passage from place to place. There are sets of matched trees throughout Mercator Island. If you discover and walk beneath two trees belonging to the same set, an opening will appear in the tree, and you'll be able to teleport from one tree to the other from that time on. To teleport, walk into the opening in the tree.

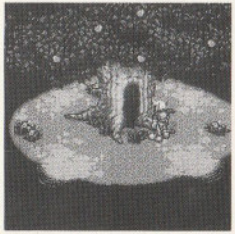


DIE MAGISCHE ZEITSCHLEIFE

Im Verlauf Ihrer Abenteuer werden Sie auf einen großen, von Schädlingen befallenen Baum stoßen. Falls es Ihnen gelingt, den Baum von den Schädlingen zu befreien, gestattet er Ihnen, eine Art "Zeitschleife" zu benutzen, um schnell und sicher von einem Ort zu einem anderen zu gelangen. Mehrere gleichartige Baumpaare sind über die ganze Insel Merkator verstreut. Wenn Sie eines dieser Baumpaare entdecken und zwischen den beiden Bäumen hindurchgehen, erscheint eine Öffnung in einem der Bäume. Von nun an sind Sie in der Lage, sich von dem einen Baum zum anderen teleportieren zu lassen. Um diese Transportart zu benutzen, gehen Sie einfach durch die Öffnung in den Baum hinein.

LE PASSAGE MAGIQUE

Au cours de vos aventures, vous trouverez un grand arbre infesté par des insectes nuisibles. Si vous parvenez à les éliminer tous, vous pourrez utiliser une sorte de "truc" qui vous permettra de passer rapidement et en sécurité d'un endroit à un autre. Il y a plusieurs essences d'arbres correspondants sur l'Ile Mercator. Si vous découvrez et passez sous deux arbres de la même essence, une ouverture apparaîtra dans l'arbre et vous serez téléporté d'un arbre à l'autre à partir de ce moment. Pour être téléporté, entrez dans l'ouverture de l'arbre.



TIPS & TACTICS

- Make sure you are fully supplied with EkeEke and medicines before going into a field or dungeon. You can stock up on extra EkeEke or other supplies by repeatedly leaving and reentering the inn or shop.
- Talk to everyone you meet, and read every sign you see. You'll pick up valuable clues on how to proceed with your game.
- Sometimes you can stay clear of traps and avoid drawing unnecessary attention to yourself by walking close to the walls instead of straight through a room.
- Although a direct, forceful attack works on many monsters, you will suffer damage during the battle. Try dodging and attacking at an angle. Lead the monsters on a merry chase. Soon you'll find a fighting method that's best for you.

TIPS UND TAKTIKEN

- Vergewissern Sie sich, daß Sie einen vollen Vorrat an Eke-Eke und Medikamenten haben, bevor Sie ein Feld oder einen Kerker betreten. Sie können sich mit zusätzlichem Eke-Eke oder anderen Vorräten eindecken, indem Sie das Gasthaus oder den Laden mehrmals verlassen und wieder betreten.
- Reden Sie mit jedem, den Sie treffen, und lesen Sie jedes Schild, das Sie sehen. Auf diese Weise können Sie wertvolle Anhaltspunkte für den Spielverlauf sammeln.
- Manchmal können Sie Fallen ausweichen und unnötiges Aufsehen vermeiden, indem Sie sich dicht an den Wänden entlangschleichen, anstatt mitten durch einen Raum zu gehen.
- Ein direkter, energischer Angriff ist zwar bei vielen Monstern wirksam, aber Sie werden Schaden während des Kampfes erleiden. Versuchen Sie, auszuweichen und schräg anzugreifen. Reizen Sie die Monster zu einer lustigen Verfolgungsjagd. Bald werden Sie die Kampfmethode finden, die für Sie am besten ist.

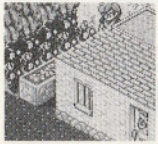
CONSEILS ET STRATÉGIE

- Assurez-vous d'avoir assez de EkeEke et de médicaments avant de pénétrer dans un champ ou un donjon. Vous pourrez accumuler des réserves de EkeEke et d'autres provisions en quittant et en entrant plusieurs fois dans une auberge ou une boutique.
- Adressez la parole à tous ceux que vous rencontrez et lisez tous les messages que vous voyez. Vous récolterez ainsi des indices précieux sur la façon de progresser dans votre jeu.
- Parfois, il vaudra mieux vous écarter des pièges et éviter d'attirer l'attention sur vous en rasant les murs plutôt qu'en traversant une salle en plein milieu.
- Si rien ne vous interdit d'attaquer directement de front la plupart des monstres, vous risquez de subir des dégâts dans la bagarre. Essayez d'esquiver l'ennemi et de l'attaquer sur le côté. Poursuivez les monstres et vous trouverez la méthode qui vous convient le mieux.

- Search for what you can't see. Sometimes valuable items, secret paths, or switches are concealed behind buildings or obstacles, or disguised by foliage. Explore behind things, and feel along walls. Be aware (especially in field or in dungeon areas) that enemies can be lurking in concealment as well!
- Watch *Landstalker's* opening scenes closely for hints on how to get past certain obstacles.
- Save your game frequently — especially after completing a difficult task.

- Suchen Sie, was Sie nicht sehen können. Manchmal sind wertvolle Gegenstände, Geheimgänge oder Schalter hinter Gebäuden oder Hindernissen verborgen oder durch Blätter verdeckt. Suchen Sie hinter Dingen, und tasten Sie Wände ab. Machen Sie sich aber auch darauf gefaßt (besonders in Feldern oder Verliesen), daß Gegner im Verborgenen lauern können!
- Verfolgen Sie *Landstalkers* Einleitungsszenen genau, um Hinweise zu erhalten, wie bestimmte Hindernisse zu überwinden sind.
- Sichern Sie Ihr Spiel des öfteren — insbesondere nach der Bewältigung einer schwierigen Aufgabe.

- Examinez bien tout ce que vous voyez. Certains articles précieux, des passages secrets ou des interrupteurs sont cachés derrière des bâtiments ou dissimulés dans le feuillage. Explorez derrière les objets et tâtonnez le long des parois. Soyez prudent — surtout dans les champs ou les donjons — car des ennemis vous guettent !
- Observez attentivement les scènes d'introduction de *Landstalker* car vous y trouverez des indices sur la façon de surmonter certains obstacles.
- Mémorisez fréquemment votre jeu, surtout après avoir accompli une tâche difficile.



HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

FOR PROPER USAGE

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- * Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive-System bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Schäden der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

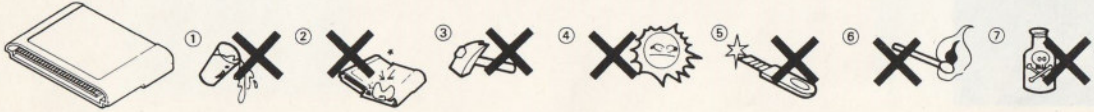
La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

POUR UNE UTILISATION APPROPRIÉE

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abîmer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



MEMO

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-1361-18